



CONSELHO DE
ARBITRAGEM
ÉPOCA 2018/2019

GUIA DE PREENCHIMENTO

RELATÓRIO TÉCNICO

ÁRBITROS de FUTSAL

RESTANTES CATEGORIAS

Introdução

Procura o Conselho Arbitragem com este relatório de jogo simplificado permitir que todos os árbitros a nível distrital sejam observados na corrente época, exceto os árbitros C5.

A versão simplificada do relatório não significa que o observador não deva registar todos os factos do jogo. O seu objectivo é que o preenchimento pós-jogo seja mais fácil e menos demorado.

Apesar de ser quase todo estatístico, o relatório tem um descritivo final de pontos positivos e negativos. Para descrição de lances concretos o observador deverá indicar o tempo de jogo, posição dos intervenientes e a zona da superfície de jogo onde ocorreram. O observador deverá utilizar o mesmo diagrama de registo e suporte do Relatório C3A se necessário referir-se à alguma zona da superfície (ex: aos 27' não assinalou GP por rasteira clara de 1A sobre 25B em C6).

Após o preenchimento do relatório, o mesmo deverá ser gravado em PDF e enviado via email para arbitragem@afsetubal.pt, até ao final do 3º dia útil após o final do jogo.

O Conselho de Arbitragem registará na plataforma de cálculo de nota e enviará ao árbitro a nota, tendo como anexo o PDF remetido pelo observador.

Ao observador cabe portanto apenas e só o registo das ocorrências e não a atribuição de uma nota.

À semelhança das nomeações para observações de árbitros C3A será o Conselho de Arbitragem a nomear os observadores para as restantes categorias.

Nas páginas seguintes segue-se uma explicação campo a campo sobre o seu modo de preenchimento.

Os campos a preencher são os de cor amarela, sendo que nada mais deve ser preenchido.

O conteúdo do relatório pode ser corrigido pelo CA em caso de anomalia e/ou ser pedido esclarecimento ao observador no caso de alguma dúvida relativamente ao conteúdo do mesmo.

Qualquer dúvida sobre o mesmo deverão contactar Pedro Peixoto (V.Presidente CA).

CABEÇALHO E PRIMEIROS CAMPOS

Árbitro: indicar o nome do árbitro observado

Observador: indicar o seu nome

Competição: indicar a competição a que o jogo se refere

Pavilhão: indicar o Pavilhão onde se disputou o jogo

Equipa A/ Equipa B: indicar os clubes que disputaram o jogo

Função: indicar a função do árbitro que se observa: árbitro ou 2º árbitro

Cronometrista: colocar “X” caso o jogo tenha tido cronometrista e não colocar “X” caso tenha sido o árbitro a gerir manualmente o tempo de jogo com o seu relógio

Usou SCA: colocar “X” caso o árbitro tenha usado sistema de comunicação

Colegas: colocar o nome ou nomes dos colegas que compõe a equipa de arbitragem

Data: data de realização do jogo

Critério: colocar “X” em apenas uma opção:

- se na opinião do observador o critério adoptado pelo árbitro foi demasiado apertado (apita ao mínimo toque)

- se permite um critério demasiado largo, correndo o risco de existirem lances mais ríspidos ou perda de controlo do jogo

- inconstante caso o árbitro varie o critério usado ao longo do jogo

- ideal é o critério que se pretende; é aquele que não é muito largo nem muito apertado e que é constante ao longo de todo o jogo.

Caso não se tenha atribuído o critério ideal, deve mencionar-se no descritivo final de pontos negativos.

Resultado ao intervalo/Resultado final/Prolongamento/Desempate por GP: colocar o nº de golos que cada equipa obteve. Se o jogo teve um resultado equilibrado, o árbitro será bonificado com isso.

Arbitragem: no quadro do lado direito o observador deverá colocar um “X” em apenas uma das 9 hipóteses, conjugando a dificuldade do jogo com a qualidade da arbitragem que observou. (Arbitragem Má, Média ou Boa num jogo Fácil, Normal ou Difícil). De referir que um jogo com um resultado desnivelado pode ser considerado um jogo difícil, por exemplo devido a um elevado nº de incidências disciplinares.

Exemplo de preenchimento

Árbitro	Raúl Maia			
Observador	Nuno Brás			
Competição	Liga Sportzone Futsal			
Pavilhão	nº2 do Estádio da Luz			
Equipa A	Sport Lisboa e Benfica			
Equipa B	Sporting Clube de Portugal			
Função	2º árbitro			
Cronometrista	X		Usou SCA	X
	(X se sim)		(X se sim)	
Colegas	Eduardo Coelho António Almeida			

Data	21-10-2018		
Result. Intervalo	2	-	1
Resultado Final	4	-	1
Prolongamento		-	
GP		-	

<i>(X numa opção)</i>			
	Arbitragem		
Jogo	Má	Média	Bom
Fácil			
Normal			X
Difícil			

Critério	Apertado	Largo	Inconstante	Ideal
				X

INCIDÊNCIAS TÉCNICAS

Exemplo de preenchimento do primeiro quadro

<i>(número de situações)</i>	Bem avaliados	Mal avaliados
PLD com barreira	6	1
PLD sem barreira	0	0
Pontapés de grande penalidade	0	1
Outras (Bola ao solo, P. Livre Indirecto, etc)	1	0
Aplicações de leis da vantagem	1	0
Situações 4 segundos (c/intervenção do árbitro)	1	0

Nestes campos do primeiro quadro o observador deve preencher o nº de incidências bem e mal avaliadas pelo árbitro do seguinte modo:

- Nos **PLD com barreira** colocar todos os pontapés livres directos assinalados pelo árbitro no espaço dos bem avaliados. Nos mal avaliados colocar todos os que assinalou sem motivo e também as infrações claras não assinaladas.
- Nos **PLD sem barreira** fazer como no anterior, sendo que aqui o árbitro é fortemente penalizado pelos mal avaliados pois tratam-se de erros graves.
- Nos **Pontapés de grande penalidade** fazer como nos anteriores, sendo que aqui o árbitro é fortemente penalizado pelos mal avaliados pois tratam-se de erros graves. A penalização por um PGP mal avaliado é superior à de um PLD sem barreira.

- **Outras** situações de relevo onde o árbitro tenha intervido bem ou mal.
- Nas **Leis da vantagem** colocar todas as leis da vantagem (situações de PLD ou PLI) em que o árbitro tenha intervido. A mesma jogada pode ser também contabilizada em anteriores campos, por exemplo uma lei da vantagem num pontapé livre directo.
- Nos **4 segundos** o objetivo não é contabilizar todas as situações que o árbitro efectuou correcta contagem dos 4 segundos, mas sim as que exista uma interferência do árbitro, como por exemplo bola não sai da área e contagem segue onde ia. O observador deverá punir aqui o árbitro que procure “caçar” este factor, contando como situação mal avaliada uma intervenção desnecessária ou uma contagem apressada de 4 segundos.

Nos seguintes quadros deverá colocar-se um “X” caso se tenham verificado as situações:

Contribuiu positivamente para um reduzido número de faltas	X	<i>(X se sim)</i>
--	---	-------------------

Há jogos onde “não se passa nada” e infelizmente a nota do árbitro nunca poderá ser muito valorizada. Mas há casos em que vamos premiar o árbitro que tenha contribuído para isso pelo seu desempenho em campo, sobretudo se pela sua voz de comando “sem falta”, “tira os braços” evita um excessivo número de infrações no jogo. Então deverá ser colocado um “X” caso o árbitro tenha tido um papel positivo.

Cumpriu regulamentação + horários + equipamentos	X	<i>(X se sim)</i>
--	---	-------------------

Se o árbitro cumpriu a regulamentação, foram cumpridos os horários e não existiram anomalias nos equipamentos, incluindo as cores deverá ser colocado “X” neste campo.

Mais de 85% de L.Baliza, P. de Canto e P. Linha Lateral bem avaliados	X	<i>(X se sim)</i>
---	---	-------------------

O objectivo não é contar quantas situações houve no jogo todo, mas penalizar se no entender do observador existiu um excessivo nº de falhas no jogo. Caso o árbitro tenha acertado a grande maioria das decisões colocar “X”.

Golos irregulares

Número de golos irregulares ou não validados por falha do árbitro	0	<i>(número)</i>
---	---	-----------------

Situação que incorre em erro grave. Quantificar o nº de situações.

Exemplo: bola passa a linha e o árbitro não valida o golo ou golo precedido de falta clara pela equipa atacante (neste caso deveria constar 1 e também 1 nos PLD mal avaliados no quadro anterior). A melhor nota para um árbitro corresponderá a um 0 neste campo.

INCIDÊNCIAS DISCIPLINARES

<i>(Número de situações)</i>	Bem avaliadas	Mal avaliadas
Advertências a jogadores	2	1
Segundas advertências a jogadores	0	0
Expulsões	0	1

Quantificar o nº de casos positivos ou negativos para cada situação.

Exemplo: advertiu bem por protestos um jogador e advertiu bem outro jogador por anular ataque prometedora; noutro caso mal ao não advertir por não respeitar a distância. Bem avaliadas 2, mal avaliadas 1. Punir também os erros por excesso, por exemplo era um ataque prometedora e árbitro expulsou o jogador. Neste caso contabilizar uma expulsão mal avaliada. Os erros neste capítulo deverão ser descritos nos pontos negativos no final do relatório.

Contribuiu positivamente para reduzido nº de advertências	X	<i>(X se sim)</i>
---	---	-------------------

Semelhante ao último campo das incidências técnicas. Colocar um “X” se o árbitro teve uma contribuição positiva. Exemplo: jogo sem muitas faltas e sem advertências; estamos no último minuto e dois jogadores têm um ligeiro desentendimento; o árbitro fala com eles e aceitam a repreensão e até se cumprimentam. O árbitro com esta atitude não é bonificado nos campos anteriores no nº de advertências no entanto ao colocar-se o “X” neste campo bonifica mais o árbitro.

POSICIONAMENTO, MOVIMENTAÇÃO E CONDIÇÃO FÍSICA + PERSONALIDADE, IMAGEM E TRABALHO DE EQUIPA

Nestes campos colocar um “X” em cada linha conforme o desempenho do árbitro. Deverão seguir-se as indicações semelhantes ao Guia de Observador do Relatório C3A. As situações “mau” ou “poucas falhas” deverão ser descritas nos pontos negativos no final do relatório. Todas as linhas têm de ter apenas um só “X”, sendo que há quatro situações em que existe a opção “Não existiu”:

- Posição correcta nos PGP e PLSB: colocar “X” em “não existiu” caso não tenham existido estes recomeços;
- Exibição de cartões e isolamento do infractor: colocar “X” em “não existiu” caso não se tenha verificado nenhuma situação;
- Gestão de assistência a lesionados: colocar “X” em “não existiu” caso não se tenha verificado nenhuma situação;
- Gestão de bancos: para o 2º árbitro colocar sempre “não existiu” e para o árbitro colocar “bom” caso não tenha tido falhas.

Nos vários itens destes dois capítulos deverá seguir as indicações do Guia de Observadores, isto é para cada item colocar “X”:

- no “bom” caso o árbitro tenha cumprido sem falhas ou tenha tido uma falha pontual
- no “poucas falhas” caso o árbitro tenha algumas falhas mas contudo acertado mais que errado
- no “mau” caso seja um aspecto prioritário de melhoria do árbitro

Último quadro:

Contribuiu para a fluidez de jogo	(X se esteve bem)	X
Resistiu à influência dos bancos	(X se esteve bem)	X
Resistiu à influência da bancada	(X se esteve bem)	X

Na **fluidez** colocar “X” caso o árbitro tenha procurado que os recomeços tenham sido rápidos, proporcionando assim um Futsal mais atrativo para os espectadores.

Na **influência dos bancos** e da **bancada** colocar “X” caso não tenham existido anomalias.

Exemplo de situações onde se pode ver que o árbitro esteve bem:

- a bola sai pela linha lateral, no banco falam “é nossa, é nossa”, o árbitro e bem em todo o jogo não atende correctamente e decide que é da outra equipa.
- um jogador cai e da bancada dizem “é falta”, o árbitro bem não atende o protesto e não assinala.

DESCRIPTIVO

Este relatório tem como objectivo ser um documento simples, no entanto há situações positivas e negativas que têm de ser descritas. Utilizar frases curtas e simples. Exemplos de possíveis indicações:

1 a 5 pontos positivos (texto livre com limite caracteres)

- Aos 17 minutos, mostrou coragem ao expulsar o capitão da equipa A, estando rodeado por toda a equipa.
- Árbitro jovem que demonstra conhecimento trabalhador. Deve manter o seu nível de empenho.
- Bem ao esperar pelo efeito do remate quando soou a buzina no final da primeira parte.
- Boa coordenação com o colega na identificação do jogador 15A após aplicação da lei da vantagem
- Demonstra uma boa forma física e facilidade de corrida em todos os estilos.

1 a 5 pontos negativos (texto livre com limite caracteres)

- Deve melhorar muito a sua forma física e modo de correr pois dirigiu o jogo todo a passo e não corre de costas.
- Mal ao não assinalar PGP punindo rasteira de 5B sobre 2A aos 33 minutos em C6.
- Mal ao não validar o golo da equipa B quando a bola transpôs completamente a linha aos 22 minutos.
- Aos 15'33" mal na colocação da barreira dando apenas 4 metros de distância
- Permitiu que ambas as equipas utilizassem meias iguais